

**PERMAINAN HALMA DALAM PEMBELAJARAN  
KONSEP SEBAGAI UPAYA MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA DI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS LUAR BIASA  
KARYA MULIA SURABAYA**

**Dwikoranto**

*Jurusan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya Surabaya Indonesia*  
[dwikoranto@gmail.com](mailto:dwikoranto@gmail.com) , [dwi\\_bsc.saja@yahoo.co.id](mailto:dwi_bsc.saja@yahoo.co.id)

**ABSTRAK**

Perhatian terhadap pendidikan anak tunarungu baik dari pihak pemerintah pusat, pemerintah daerah maupun dari pihak masyarakat masih perlu ditingkatkan. Agar tidak terjadi diskriminasi yang besar, maka peneliti mencoba memberi inovasi baru dengan melakukan penerapan model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma pada pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah (1)mendiskripsikan keberhasilan pengelolaan kelas dalam memberikan materi fisika untuk siswa tuna rungu SMALB dengan menggunakan model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma, (2)mendiskripsikan ketuntasan belajar siswa, (3)mendiskripsikan respon siswa tuna rungu SMALB terhadap materi fisika pada model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma. Desain penelitian menggunakan PTK dengan 3 kali siklus. Sasaran penelitian sebanyak 11 siswa dalam satu kelas.

Dari hasil penelitian didapat data sebagai berikut: Penilaian lembar pengamatan dalam tiap aspek pada pembelajaran konsep yaitu pada Aspek I (Pendahuluan) secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata 3,06 termasuk katagori cukup baik, aspek II (Kegiatan Inti / pelaksanaan) nilai rata-ratanya adalah 3,12 termasuk dalam katagori cukup baik, aspek III (penutup) nilai rata-rata adalah 3,00 dengan katagori cukup baik, aspek IV (Pengelolaan Waktu) dengan nilai rata-rata 2,78 katagori cukup baik, aspek V (Pengamatan suasana Kelas) nilai rata-rata 3,28 dengan katagori cukup baik. Ketuntasan siswa selama proses belajar pada putaran I diperoleh nilai secara klasikal 55,6 % , Putaran II 77% , dan pada putaran III 79,0%. Dari angket respon pada putaran I, II, III diperoleh dukungan setuju bahwa model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma dapat membantu meningkatkan ketuntasan belajar khususnya pada anak tunarungu.

**Kata Kunci :** *permainan halma, pembelajaran konsep, kesulitan belajar, SMALB*

**I. PENDAHULUAN**

**A.Latar Belakang Masalah**

Anak didik yang mengalami cacat badan dapat menghambat belajar misalnya gangguan pendengaran, gangguan bicara, dan setengah buta. Anak-anak seperti ini hendaknya mendapatkan pengajaran pendidikan khusus di tempat yang dinamakan Sekolah Luar Biasa (Zainal Aqib, 2002: 63).

Sekolah ini terbagi menjadi beberapa macam jurusan yang disesuaikan dengan kelainan fisik yang dialami siswa didiknya, antara lain SLB A (untuk siswa tuna Netra), SLB B (untuk siswa tuna rungu), SLB C (untuk siswa yang mengalami tuna Grahita), SLB D (untuk siswa tuna daksa), SLB E (untuk siswa tuna laras) (Depdiknas, 2006: 31).

Salah satu kelainan fisik yang dialami oleh siswa adalah kelainan pada pendengaran atau disebut juga tuna rungu. Secara normal tuna rungu itu mampu menangkap rangsangan atau stimulus yang berbentuk suara secara luas baik dari segi kuatnya atau panjang pendek serta frekuensinya. Namun mengalami permasalahan pada indera pendengaran berarti kemampuan dalam hal ini akan menurun, berkurang atau hilang sama sekali (Nur'aeni, 1997:117).

Masyarakat yang mengalami kelainan fisik pada pendengaran ditampung dan dididik pada Sekolah Luar Biasa jurusan B yaitu jurusan khusus untuk siswa yang tuna rungu. Pemerintah pusat, pemerintah daerah, pihak swasta mendirikan sekolah yang menampung untuk siswa tuna rungu di Indonesia. Sebagai contohnya Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia Surabaya. Pada sekolah ini mengajarkan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mencakup 50%, dan pengurangan mata pelajaran sekitar 50%. Hal tersebut disesuaikan dengan beban belajar yang tersedia. Sesuai dengan beban belajar yang tersedia, maka menurut isi kurikulum IPA tahun 2006, dimana materi Fisika, Biologi dan Kimia dispesifikasikan menjadi satu. (Anonim kurikulum KTSP 2006: 2).

Dari hasil wawancara peneliti dengan pihak guru mengajar IPA dan juga kepala sekolah di SMALB Karya Mulia Surabaya mengalami banyak kesulitan dalam mengajarkan materi IPA khususnya pelajaran fisika. Guru pengajar IPA sering kali menjelaskan materi IPA pada pelajaran kimia dan biologi saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan guru akan materi ilmu fisika. Keterbatasan pengetahuan disebabkan karena guru yang mengajar IPA bukan lulusan dari IPA melainkan lulusan dari Pendidikan Luar Biasa (PLB).

Siswa SMALB Karya Mulia Surabaya jurusan tuna rungu mempunyai latar belakang IQ normal yang kiranya sama dengan siswa-siswa pada sekolah umum yaitu kisaran 100-130. Akan tetapi siswa-siswi SMALB Karya Mulia Surabaya jurusan tuna rungu mempunyai keterbatasan dalam segi pendengaran. Keterbatasan ini yang membuat siswa-siswi merasa kurang percaya diri, tertinggal dengan siswa yang normal dalam pengetahuan khususnya pengetahuan materi IPA. Siswa ini akan lebih mudah menerima pelajaran melalui penglihatannya.

Menurut pendapat dari guru pengajar dan kepala sekolah SMALB Karya Mulia Surabaya mengenai respon siswa-siswa terhadap mata pelajaran IPA keseluruhan khususnya fisika adalah senang. Guru diharapkan dapat menyajikan materi fisika dengan baik dan dapat mengaitkan langsung dengan fakta-fakta yang ada baik itu dengan cara ditunjukkan secara langsung atau bahkan menunjukkan dengan menggunakan gambar. Diharapkan dari pihak sekolah kepada peneliti untuk menerapkan materi fisika dengan cara membuat media khususnya permainan yang mana menuntut siswa agar lebih paham dan aktif dalam menerima materi yang diajarkan.

Temuan penelitian oleh Siti Masitah menyebutkan bahwa dengan penggunaan media grafis dalam Bab Usaha dapat meningkatkan prestasi belajar IPA di SLB-C. Peningkatan ini didukung oleh sikap kreatifitas guru dalam menyajikan informasi dan membuat media pembelajaran kepada siswa didik (Siti Masitah, 2001).

Menurut Hiinich Molenda, Russel (1996) yang dikutip dalam buku Grasindo yang menyatakan bahwa: "*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed material, computer, and instructors*" (Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer dan instruktur). Sehingga media di sini dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa khususnya siswa yang mengalami cacat tuna rungu (Angkowo, R. & Kosasih, 2007: 10).

Untuk mempermudah siswa tuna rungu belajar fisika, maka menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan daya tangkap anak dalam menerima materi fisika. Bahan materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum yang ada yaitu mengenai Getaran dan Gelombang.

Untuk materi tentang Getaran dan Gelombang khususnya untuk siswa tuna rungu diajarkan tidak berupa hafalan, ceramah karena murid cenderung mempunyai pengertian lain dari hal yang dimaksudkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena ceramah berupa rangkaian kata-kata yang sewaktu-waktu dapat menimbulkan salah pengertian karena sifatnya yang cenderung abstrak, kabur, dan sebagainya. Akan tetapi di sini tuna rungu akan diajarkan mengenai pendekatan konsep yang mana pendekatan ini dipusatkan untuk berfikir praktis dan analisis dalam mengembangkan konsep khususnya pada pokok bahasan getaran dan gelombang dengan menggunakan metode permainan halma (Suryobroto.B: 2002)

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Konsep Dengan Menggunakan Metode Permainan Halma Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia Surabaya Dalam Pelajaran IPA Dalam Pokok Bahasan Getaran Dan Gelombang?”.

Dari rumusan masalah di atas terdapat sub pokok sebagai berikut

1. Bagaimana pengelolaan kelas pada pemberian materi fisika pokok bahasan getaran dan gelombang untuk siswa tuna rungu Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia Surabaya dengan menggunakan model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma?
2. Bagaimana ketuntasan belajar siswa jurusan tuna rungu Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia Surabaya terhadap materi fisika pada pokok bahasan getaran dan gelombang dengan model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma?
3. Bagaimana respon siswa jurusan tuna rungu Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia terhadap materi fisika pada pokok bahasa getaran dan gelombang pada model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendiskripsikan pengelolaan kelas dalam memberikan materi fisika pada pokok bahasan getaran dan gelombang untuk siswa tuna rungu Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia Surabaya dengan menggunakan pada model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma.
2. Mendiskripsikan ketuntasan belajar siswa jurusan tuna rungu Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia Surabaya terhadap materi fisika pokok bahasan getaran dan gelombang dengan menggunakan pada model pembelajaran konsep dengan metode permainan halma.
3. Mendiskripsikan respon siswa jurusan tuna rungu Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Karya Mulia terhadap materi fisika pokok bahasan getaran dan gelombang pada model pembelajaran konsep dengan metode permainan

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Sebagai alternatif bagi guru untuk mengatasi kesulitan belajar khususnya pada sekolah atas luar biasa (SMALB).
2. Siswa akan lebih mudah dalam menerima konsep dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga kesulitan belajar di SMALB akan dapat teratasi.

## **II. METODE PENELITIAN**

### **A. Sasaran Penelitian**

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMALB Karya Mulia Surabaya dengan jumlah 11 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan B. Kelas A dengan jumlah 5 siswa dan kelas B dengan jumlah 6 siswa.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat pengambilan data dilakukan di SMALB Karya Mulia Surabaya pada kelas XI. Waktu waktu penelitian dimulai sesuai pada kurikulum yaitu pada semester 2 tepatnya pada Tanggal 1, 5, 12, dan 14 Maret 2008.

### **C. Rancangan Penelitian**

Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas, perbaikan dan peningkatan pelayanan profesional guru kepada peserta didik, mendapatkan pengalaman tentang keterampilan praktik

dalam proses pembelajaran secara reflektif, dan pengembangan keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Susilo, 2007: 16).

- **Tahap Persiapan**

Dalam tahap persiapan dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Menentukan pokok bahasan, dan penilaian pada permainan yang akan dinilai.
- b. Menyusun perangkat pembelajaran sebagai berikut
  - 1) Silabus
  - 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
  - 3) Lembar Kegiatan Siswa
  - 4) Buku Siswa
  - 5) Media pembelajaran (Halma)
- c. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar Observasi
- d. Menentukan Observer selama proses belajar mengajar.

- **Tahap pelaksanaan**

- a. **Rancangan**, sebelum penelitian terlebih dahulu peneliti menentukan dan merancang hal-hal yang nantinya diperlukan dalam penelitian, antara lain:
  - 1) Melatih siswa terlebih dahulu dalam menggunakan model pembelajaran konsep.
  - 2) Menyusun Instrumen
  - 3) Menyusun Tes

- b. **Kegiatan dan Pengamatan**

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan Model pembelajaran konsep yang mana model ini dibagi dalam 4 fase putaran, yang mana di ikuti penutup dan aplikasi.

Fase I: Menampilkan contoh-contoh (*Peresentation of Example*). Guru menyampaikan contoh-contoh. Dimulai dengan menampilkan contoh dan bukan contoh secara bersama-sama dan masing-masing diidentifikasi.

Fase II: Menganalisis hipotesis (*Analysis of Hypotheses*)

Dengan adanya contoh-contoh itu, Guru bertanya kepada siswa di dalam kelas, untuk mengkategorikan hipotesis yang mungkin mencakup contoh-contoh pasif dan negatif. Proses penampilan contoh-contoh itu diarahkan pada hipotesis dengan timbul pertanyaan-pertanyaan pada permainan, Sehingga hipotesis dapat tercapai. Menunjukkan contoh-contoh tambahan, dan meneruskan untuk menganalisis hipotesis.

Fase III: Penutup (*Closure*)

Ketika siswa telah menetapkan hipotesis yang didukung oleh pertanyaan-pertanyaan dan contoh-contoh, pelajaran telah siap diakhiri. Pada saat ini guru bertanya pada siswa untuk mengidentifikasi sifat-sifat kritis dari konsep dan menyatakan definisi.

Fase IV: Penerapan (*Aplication*)

Dalam tahap akhir ini siswa menerapkan konsep dengan mengklarifikasikan contoh-contoh atau menggeneralisasi pengetahuan mereka. Tahap ini adalah identifikasi fase penerapan dalam induktif.

- c. **Refleksi**

Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas penelitian yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang. Melalui refleksi ini maka peneliti akan menentukan keputusan untuk melakukan siklus lanjutan ataukah berhenti karena masalah yang telah memecahkan (Susilo, 2007: 23).

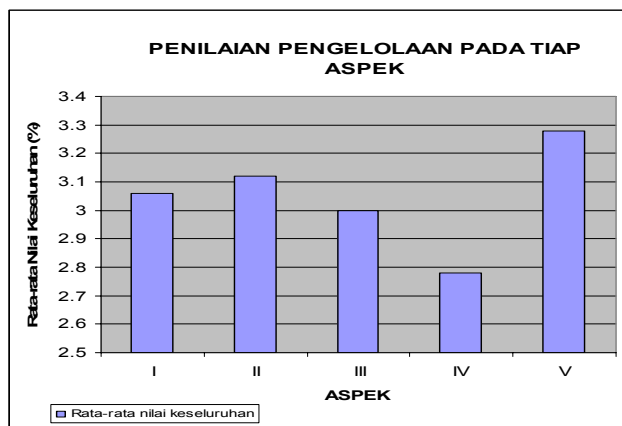
- d. **Revisi**

Revisi dilakukan untuk memperbaiki rancangan yang telah dibuat dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan selama putaran sebelumnya untuk dilaksanakan pada putaran selanjutnya. Secara garis besar alur penelitian tindakan kelas.

## II. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penilaian pengelolaan pembelajaran oleh guru sesuai lembar pengamatan.

Hasil pengamatan pengelolaan kelas yang dilakukan guru selama pembelajaran dengan model pembelajaran konsep dengan menggunakan metode permainan halma dapat disajikan oleh tabel sebagai berikut :

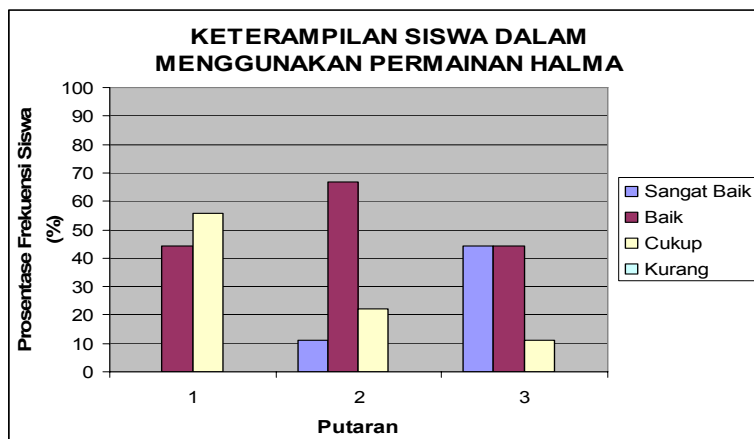


Grafik 4.1 Penilaian Pengelolaan Pada Tiap Aspek

Dari grafik di atas dapat dilihat penilaian aspek pada tiap putaran. Pada aspek I yaitu kegiatan pendahuluan, secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata 3,06 termasuk katagori **cukup baik**. Pada kegiatan inti yang terdiri dari pengenalan karakteristik dari contoh positif dan negatif, merumuskan hipotesis berdasarkan contoh positif dan negatif, menghubungkan contoh lain sesuai dengan hipotesis, mendefinisikan konsep yang dipelajari dan pemberian contoh negatif dan positif dari beberapa faktor yang dinilai dari kegiatan inti dapat dilihat nilai rata-rata secara keseluruhan adalah 3,12 termasuk dalam katagori **cukup baik**. Pada kegiatan penutup nilai rata-rata adalah 3,00 dengan katagori **cukup baik**. Pengolahan waktu yang termasuk dalam kategori **cukup baik** dengan nilai rata-rata 2,78. Sedangkan suasana kelas saat berlangsung proses belajar mengajar dapat dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 3,28 dengan katagori **cukup baik**. Dalam tiap putaran, pada pembelajaran aspek no IV mengalami kesulitan. Hal ini terbukti dengan semakin rendahnya grafik yang ada.

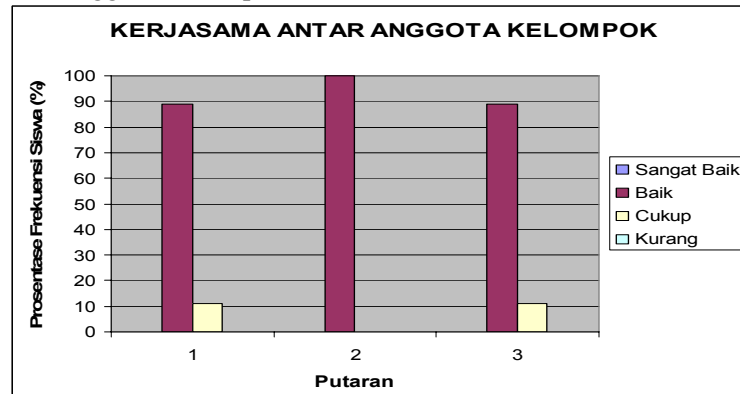
### 2. Aspek kinerja dilihat dari setiap aspek dari putaran I, II, dan III

#### a. Keterampilan siswa dalam menggunakan permainan halma



Grafik 4.2 Keterampilan siswa dalam permainan Halma

b. Kerja Sama Antar Anggota Kelompok

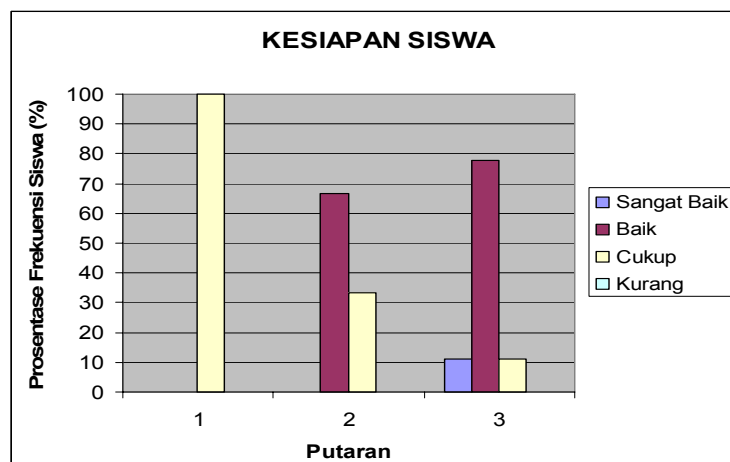


Grafik 4.3 Kerjasama Antar Anggota Kelompok

Pada putaran I ditunjukkan bahwa kerja sama antar kelompok 88,9% termasuk kategori **Baik**, dan 11,1% menyatakan **cukup**. Pada putaran ke II mengalami peningkatan pada kategori **Baik** sebesar 100%. Pada putaran ke III setelah melakukan revisi pada putaran kedua mengalami penurunan yaitu 88,9% pada kategori **Baik**, dan 11,1% termasuk pada kategori **Cukup**.

c. Kesiapan Siswa

Pada aspek ini yang di nilai adalah kesiapan siswa ketika melaksanakan permainan Halma dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu permainan. Hasil analisis siswa dalam aspek kesiapan siswa dapat disajikan pada grafik sebagai berikut:



Grafik 4.4 Kesiapan Siswa

Berdasarkan grafik diatas pada putaran I siswa-siswa merasa senang melaksanakan permainan halma hal ini disebabkan karena di SMALB Karya Mulia surabaya belum pernah mengaitkan permainan dengan pembelajaran. Pada aspek ini 100% termasuk pada kategori **Cukup**. Pada putaran II siswa mengalami peningkatan 66,7% termasuk pada kategori **Baik** dan 33,3% masuk pada kategori **Cukup**. Pada putaran ke III presentase kesiapan siswa meningkat yaitu 11,1% termasuk pada kategori **Sangat Baik**, 77,8% termasuk pada kategori **Baik**, dan 11,1% **Cukup**.

A. SIMPULAN SARAN TINDAK LANJUT

Dari hasil penelitian penerapan model pembelajaran konsep dengan menggunakan metode permainan halma pada pelajaran IPA. Penelitian diadakan pada tanggal 5-14 Maret 2008 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengelolaan pembelajaran guru dengan model pembelajaran konsep yang meliputi penilaian lembar pengamatan dan penilaian kinerja siswa sesuai dengan aspek yang dinilai. Penilaian

lembar pengamatan secara keseluruhan pada aspek I mendapatkan nilai rata-rata 3,06 dan termasuk dalam kategori **cukup baik**, pada aspek II secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 3,12 dan termasuk dalam kategori **cukup baik**, aspek III secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 3,00 dan termasuk dalam kategori **cukup baik**, aspek IV secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 2,78 dan termasuk dalam kategori **cukup baik**, dan aspek V secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 3,28 dan termasuk dalam kategori **cukup baik**. Dan penilaian kinerja siswa dapat dilihat dari berbagai aspek pada tiap putaran sebagai berikut:

- Penilaian kinerja pada aspek Keterampilan siswa dalam menggunakan permainan Halma pada putaran I yang memperoleh nilai dengan kategori **Baik** sebanyak 44,4% dan yang memperoleh nilai dengan kategori **Cukup** sebanyak 55,6%, putaran ke II ini terjadi peningkatan untuk kategori **sangat baik** sebanyak 11,1 %, untuk kategori **baik** sebanyak 66,7 %, dan untuk kategori **cukup** ada sebanyak 22,2 %, dan terjadi peningkatan sebanyak 44,4 % untuk kategori **sangat baik**, untuk kategori **baik** ada sebanyak 44,4 % dan untuk kategori **cukup** sebanyak 11,1 %.
  - Penilaian kinerja pada aspek Kerja Sama Antar Anggota Kelompok putaran I ditunjukkan bahwa kerja sama antar kelompok 88,9 % termasuk kategori **Baik**, dan 11,1 % menyatakan **cukup baik**. Pada putaran ke II mengalami peningkatan pada kategori **Baik** sebesar 100 %. Pada putaran ke III setelah melakukan revisi pada putaran kedua mengalami penurunan yaitu 88,9 % pada kategori **Baik**, dan 11,1 % termasuk pada kategori **Cukup Baik**.
  - Penilaian kinerja pada aspek Kesiapan Siswa putaran I. Pada aspek ini 100 % termasuk pada kategori **cukup**. Pada putaran II siswa mengalami peningkatan 66,7 % termasuk pada kategori **baik**, dan 33,3% masuk pada kategori **Cukup**. Pada putaran ke III presentase kesiapan siswa meningkat yaitu 11,1% termasuk pada kategori **Sangat Baik**, 77,8% termasuk pada kategori **Baik**, dan 11,1% **Cukup**.
  - Kedisiplinan Dalam Melaksanakan Permainan Halma putaran I 100 % terdapat pada kategori **Cukup**. Pada putaran II 66,7 % masuk pada kategori **Cukup** dan 33,3 % pada putaran II mengalami peningkatan dan termasuk dalam katagori **Baik**. Pada putaran ke III juga mengalami peningkatan yaitu 66,7 % termasuk pada kategori **Baik** dan 33,3 % termasuk pada kategori **Cukup**.
2. Ketuntasan belajar siswa selama proses belajar mengajar yang dilihat dari tes formatif pada putaran I, putaran II, dan putaran III. Pada putaran I test formatif I siswa yang tidak tuntas 4 anak dan yang tuntas ada 5 anak, Dan terlihat nilai secara klasikal adalah 55,6 %, hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belum tercapai / belum tuntas. pada putaran II test formatif II siswa yang tidak tuntas 2 anak dan yang tuntas ada 7 anak, Hal ini terlihat nilai secara klasikal mengalami peningkatan nilainya adalah 77 %, hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan sudah tercapai tetapi masih belum secara keseluruhan. Dan pada formatif III anak tuntas semua dalam menjawab pertanyaan yang ada pada test ini, nilai secara klasikal yang dicapai adalah 100 %, hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan sudah benar-benar tercapai.
  3. Dari hasil angket respon belajar selama putaran I, II, III diperoleh hasil respon yang menyatakan senang terhadap aktifitas belajar di kelas XI SMALB Karya Mulia Surabaya.

#### **B. Saran**

1. Proses pembelajaran konsep dengan metode permainan halma dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPA pada tuna rungu. Proses belajar mengajar harus disertai dengan pemberian contoh-contoh yang nyata, sehingga siswa tuna rungu dapat menangkap materi dari guru dengan mudah dan dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.
2. Metode permainan halma dapat lebih mudah mengingatkan pada siswa mengenai materi yang diajarkan.
3. Dalam proses pembelajaran guru harus dapat membuat suasana menjadi lebih senang dan tidak bosan dalam kegiatan belajar yang berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]Angkowo, R. & Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: GS
- [2]Depdikbud. 1977. *Pendidikan Anak-Anak Tuna rungu*. Jakarta: DEPDIBUD
- [3]Mulyono, A. 1998. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- [4]Riduwan, 2003. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : CV. ALFABETA BANDUNG.
- [5]Siti Masitah. 2001. *penggunaan media grafis dalam Bab Usaha dapat meningkatkan prestasi belajar IPA di SLB-C. Peningkatan ini didukung oleh sikap kreatifitas guru dalSam menyajikan informasi dan membuat media pembelajaran kepada siswa didik*. Fakultas ilmu pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- [6]Suharsimi, Arikunto. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. ASDI MAHASATYA
- [7]Suharsimi, Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. ASDI MAHASATYA
- [8]Suryosubroto. B. 2002. *Proses-Proses mengajar di sekolah*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- [9]Susilo. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Pustaka Book Publisher
- [10]Usman. Uzer. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
- [11]Zainal Aqib. 2002. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.